

Naveiras, Daniel

Los principios y acciones lúdicas que contradicen las prácticas excluyentes

**10mo Congreso Argentino de Educación Física y
Ciencias**

9 al 13 de septiembre de 2013

CITA SUGERIDA:

Naveiras, D. (2013) Los principios y acciones lúdicas que contradicen las prácticas excluyentes [en línea]. 10mo Congreso Argentino de Educación Física y Ciencias, 9 al 13 de septiembre de 2013, La Plata. En Memoria Académica. Disponible en: http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.3303/ev.3303.pdf

Documento disponible para su consulta y descarga en **Memoria Académica**, repositorio institucional de la **Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación (FaHCE)** de la **Universidad Nacional de La Plata**. Gestionado por **Bibhuma**, biblioteca de la FaHCE.

Para más información consulte los sitios:

<http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar>

<http://www.bibhuma.fahce.unlp.edu.ar>



Esta obra está bajo licencia 2.5 de Creative Commons Argentina.
Atribución-No comercial-Sin obras derivadas 2.5

LOS PRINCIPIOS Y ACCIONES LÚDICAS QUE CONTRADICEN LAS PRÁCTICAS EXCLUYENTES.

Autor: Daniel Naveiras

E-mail: danielnaveiras@yahoo.com.ar
danielnaveiras@gmail.com

Resumen:

La profunda importancia educativa que potencialmente y, de hecho, tienen los juegos sociales en lo agonístico y cooperativo, permite pensar la reorientación y reajuste de los procesos pedagógicos deterministas con el juego dentro de la escuela. El marco de esta ponencia tiene el objetivo de explicitar con toda la claridad posible desde el patio escolar con la utilización de los juegos cooperativos, su impacto individual y grupal y la humanización que podemos alcanzar durante las clases de educación física al ser utilizados , favoreciendo, antes que nada, la socialización o aprendizaje social de los alumnos/as al utilizar sistemáticamente a los juegos sociales. La necesidad innovadora de concretar aprendizajes cooperativos en los alumnos/as, representa una exigencia para los actuales docentes que va más allá de la esfera didáctica y la conceptual pedagógica, pues tiene que ver con la antropológica.

Palabras clave:

Maquinaria cultural – mercado de las libertades – juguete cultural – flexibilidad – humanización de la humanidad – mundo lúdico – aprendizaje social - principios generales y específicos – juego socio-agonístico – juego socio-cooperativos.

Fundamentación de la ponencia:

La cultura humana nos da pero también nos quita, nos limita en pos de darnos algo para continuar siendo cultura. Por eso, el juego es parte de ese algo, el regalo de un juguete o el equivalente a uno. Tal vez, el más preciado o

esperado del contexto donde vive la persona o donde cree vivir. Ahí la maquinaria cultural ⁱ lo moldea en el mercado de las libertades para jugar, para aprender y, en ese ejercicio, “aprender a jugar”. En otras palabras, pero no menos importantes, el ser humano como mamífero y en especial, como “homo sapiens” aprende cuando juega; en particular, no importa lo que aprenda, jugará para concretar situaciones reales o fantasiosas del afuera para equilibrar su adentro personal y social.

Ese equilibrio, entre el afuera y el adentro, lo ejercita placenteramente desde la relación juego-jugar con la principal capacidad del ser humano, la de aprender, dejar de hacerlo implicaría un corte con el afuera y consigo mismo. Esta relación entonces se explica al revés, es decir, como se aprende se juega con muchos juguetes que la cultura tiene en vidriera.

El juguete cultural es consecuencia de un apotegma que plantea al juego (el juguete cultural) como: “un medio para un fin”; es en este regalo, como “medio para un fin” que está implícita la libertad de jugar para aprender, por ejemplo: a utilizar su cuerpo, a moverlo para que se ponga en función de la intención subjetiva, activando sus cualidades físicas, la acomodación a los miedos, a la superación de sí mismo y de aquello que lo afecta, a enfrentarse con las necesidades de nuevos conocimientos, de aprender de manera central a descubrir en el “otro”: rasgos comunes, cosas para compartir que a todos les gusta. Aquí interactúan sabiamente familia, barrio y escuela, si no hay una presencia endocultural que rompa este equilibrio.

El juguete cultural estimula y amplía el intercambio en común, favoreciendo al aprendizaje social al involucrar la conducta del “otro” y, a la vez, la de él mismo al observar el accionar del “otro”. La identificación de rasgos comunes entre sus compañeros al estar registrando su mundo exterior de otra manera, desde una apertura diferencial que permite una mayor conciencia de él y del “otro”, es decir, gana un mayor registro del “otro” para que en definitiva favorezca la socialización de niños/as y jóvenes. Por tanto, a esta situación la podemos llamar flexibilidad y se caracteriza en la infancia y la adolescencia, fundamentalmente, por:

a) Su flexibilidad autónoma, pues puede ser utilizado primeramente por el placer que este promueve con el sólo hecho de realizarlo ó, en segundo lugar, para resolver problemas y situaciones conflictivas personales no elaboradas, que en los jóvenes, suelen presentarse, pues su capacidad simbólica esta obstaculizada, finalmente, a miedos que exceden el “yo” de la persona en la Infancia.

b) Su flexibilidad educativa, pues puede ser utilizado por diferentes instituciones (la principal es la escuela) con intencionalidad pedagógica.

Con este “juguete” (juego) y su flexibilidad, “logramos proyectarnos durante la difícil tarea de crecer, pero,... ¿por qué? Porque “el fin comienza a ser más importante que el medio”, es decir, que el juguete (juego), ahora está en función del fin, colaborando directamente en la construcción y desarrollo de la persona. Sin embargo, no tardará en invertirse esta relación y, entonces, el medio (juego como juguete) será más importante que el fin y estará suficientemente moldeado para seguir un solo camino, el correspondiente al campo de la enseñanza.

El punto de inflexión de este juguete cultural, aparece cuando se quiere forzar esta inversión (cultural), entonces se vuelve rabioso y muerde cuando se lo utiliza para otro cometido que no sea aquel para el cual originalmente la cultura lo había moldeado y etiquetado. El fin es más limitado, entonces quizás sea más justo decir: que es profundamente limitado, puesto que solo lo que se aprende en el terreno escolar o formal justifica su presencia y utilización. En otras palabras, es como ordenarle a un niño/a a ser “libre”, cuando en realidad, desde ese mismo momento ya no puede serlo. Le sacamos el juguete, cuando creemos que ya no sirve para esta limitada concepción lúdica, hasta incluso por los docentes y, en particular, por nosotros mismos los profesores/ras de educación física, que se supone que tenemos criterio para comprar el juguete en esta amplia vidriera cultural. De ahí, que cuando decimos que la criatura humana en sus comienzos evolutivos juega desde la libertad de su elección se convierte en su propio refugio, pero “pronto”, quizás demasiado pronto, sale de ese refugio y paradójicamente queda prisionero de lo que puede aprender porque el jugar lo encuadra solo dentro de una domesticación cultural,

orientada a la didáctica del aprendizaje y sus necesidades socioculturales de ocupar el tiempo libre con competencia y rendimiento, como consecuencia del acto político de jugar con el juguete cultural.

La criatura humana y su jugar pasa a depender exclusivamente de lo que le viene de afuera y, por tanto, su presente ya no sabrá de la libertad de su pasado lúdico, y el juguete perderá flexibilidad y sentido en su vida. Por eso, cuando la persona es más grande, ya no espera esos regalos o, en todo caso, aprendió que no son adecuados para su edad. Sin embargo, no sabe a esa altura de su vida, que él mismo puede ahora comprarlo y volver a ser libre, como lo fue en algún momento de su pasado infantil.

La adultez representa el techo de esta relación, y pasa a ser un nuevo descubrimiento, pues en general, ha superado esta flexibilidad y, por tanto, en esta edad el juego ya se caracteriza como diferido, ya que, “hace que juega” o bien no juega sino se encuentra con recursos cognitivos para resolver este “haberlo hecho” o “haberlo hecho poco”.

El juguete cultural tiene un alcance constitutivo, pues aborda factores como el biológico, psicológico, social y cultural del hombre, uniéndolos significativamente. Por todo esto, co-ayuda a la estructuración de la personalidad y lleva a los procesos de percepción- pensamiento y acción a su máxima expresión y resignificación para la vida de la persona.

Estableceré, en esta ponencia, varias posibilidades lúdicas diferentes en el plano social para el patio de la escuela. Señalaré su importancia para el aprendizaje social y la necesidad de cambiar el determinismo y reduccionismo escolar, para ajustarlas y llevarlas a las funciones sociales para cada subjetividad y para mejorar las relaciones interpersonales, que más me interesan señalar. De ahí, surgirán los principios y la importancia educativa de los juegos socio-agonístico y cooperativos, para modificar los procesos pedagógicos deterministas y reduccionistas.

El marco de esta ponencia tiene el objetivo de explicitar, con toda la claridad posible, la utilización de los juegos sociales, su impacto individual y grupal y la humanización que podemos alcanzar favoreciendo, antes que nada, la socialización o aprendizaje social de los alumnos/as. La necesidad innovadora

de concretar aprendizajes cooperativos en los alumnos/as, representa una exigencia para los actuales docentes que va más allá de la esfera didáctica y la conceptual pedagógica, pues tiene que ver con la antropoética, como un derecho que la educación física, en el patio de la escuela, no debe ignorar.

Notas:

SARLO, Beatriz (1998) La maquinaria cultural - Planeta. Buenos Aires. Argentina. Editorial Ariel.

Bibliografía:

- MORÍN, Edgar (2001) Los siete saberes necesarios para la educación del futuro. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión SAIC.
- NAVEIRAS, Daniel (2004) Juegos Sociales. Nuevo Enfoque teórico-práctico (Investigación-acción) Buenos Aires, Argentina: Editorial Stadium.
- NAVEIRAS, Daniel & GIL MADRONA, Pedro (2007). La Educación Física Cooperativa. Aprendizaje y juegos cooperativos: enfoque teórico-práctico. Sevilla, España: WANCEULEN Editorial Deportiva.
- ----- (1999) Mirando al Patio Ciudad de Buenos Aires, Ediciones Jana e Hijo.
- SARLO, Beatriz (1998) La maquinaria cultural. Buenos Aires. Editorial Ariel- Planeta..

